

## Hármasság és emberkép Margaret Atwood

### *Guvat és Gazella* c. regényében

A *Guvat és Gazella* egy olyan jövőben játszódik, melyben az emberi faj szinte teljesen kipusztult. A regény történetét Hóember szemszögéből ismerhetjük meg, aki egy globális járvány egyetlen túlélője. Hóember génmódosított lényekkel körülvéve egy fa tetején tölti napjait és hosszú visszaemlékezésekben mereng a múltján.

A regényben az olvasó két faj találkozását és összehasonlítását kísérheti végig. Az egyik faj a „rég” emberi faj, a mostani emberiség jövőbeli képe. A másik egy génmódosított, laboratóriumban kifejlesztett faj – a Guvatkák. A regényben mindez Hóember szemszögén keresztül jelenik meg, aki a jelenben szemléli a Guvatkákat és azok viselkedését, illetve a múltbeli eseményeket próbálja feldolgozni visszaemlékezéseken keresztül. Az emlékekből az olvasó megismerheti a címben szereplő Guvatot és Gazellát és a körükön fonódó szerelmi háromszöget. Ez a háromszög fogja többek között meghatározni a jövőbeli lények és fajok főbb jellemvonásait.

A regény múltja, amit Hóember visszaemlékezéseiből ismerünk meg, egy kiborgizált jövő – az emberek teljesen összeolvadtak a gépekkel, szinte alig tudnak nélkülük működni. Bizonyos értelemben megjelenik a Donna Harraway-féle kiborg – a határvonalak gép és ember között bizonyos szempontból összemosódnak. Ennek ellenére ezek az embergépek nem a Harraway által megálmodott nemtelen lények, amelyek eltörölnék a különbségeket férfi és nő között.<sup>1</sup> A szexualitás és a nemiség fontos szerepet játszik ebben a társadalomban, különben Guvat csodagyógyszere, a *BlysPluss* pirula (potencianövelő, egyben fogamzásgátló és nemi betegségektől védő szer) nem terjedt volna el megdöbbentő

---

<sup>1</sup> D. Haraway: A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the late twentieth century. In: Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature. New York 1991. Elérhető:  
[<http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles/donna-haraway-a-cyborg-manifesto>  
– 2013. máj. 15.]

sebességgel az egész világon, ezáltal globális katasztrófát okozva a pirulába rejtett vírussal.

Bari Máriusz szerint ma már nehezen határozható meg, hogy ki és mi számít igazán kiborgnak, mivel a technika rohamos fejlődése folytán a határok egyre inkább összemosódnak. Szerinte a magát szinte élő kiborggá alakító Kevin Warwick sem mondható valós kiborgnak, mivel az ő találmányai és a magába ültetett implantátumok azon kívül, hogy érdekesek és meglepőek, nem nyújtanak semmi újat vagy forradalmi:

Az emberi képességeket (tovább)fejlesztő kiegészítők vagy implantátumok szemüveg, bot és pacemaker óta már standard nullás típusú kiborggá teszik a csukamájolajért bullettájmozó kisnyugdíjasokat a Lehel téri úrkomp sarkán, meg a fogszabályzós iskoláslányokat a nyugati mekinél, nincs meglepő abban, hogy magamba tömködök pár dekányi áramkörszendvicset, hogy jobban lássak.<sup>2</sup>

A regény kiborgjai inkább Andy Clark kiborgjainak felelnek meg. Clark szerint mindenki kiborg, aki bármilyen nem organikus, nem a saját testéhez tartozó eszközt használ valamilyen célra. A kiborgizáció az ember képességeinek kiegészítése tárgyak által. Ebben az értelemben a ma élő emberek is kiborgok, mivel mindenki használ valamilyen technikai eszközt vagy tárgyat saját élete megkönnyítésére vagy továbbfejlesztésére. A valódi kiborgizáció azonban nem csak a tárgyak használatában rejlik, hanem abban, hogy ezeket a tárgyakat mennyire tekintjük részünknek, mennyire ivódtak bele a percepciónkba és hogyan hatottak ki a világszemléletünkre.<sup>3</sup>

Clark egyik példája a finn Nokia és az állandó internetkapcsolat a mobiltelefonokon illetve számítógépeken keresztül.<sup>4</sup> Az internet és az állandó elérhetőség részünkkel válik, ezért megtanuljuk jobban használni a virtuális valóságot a mindennapokban. Ezt manapság a médiában gyakran negatív kontextusban említik, mivel az emberek a különböző technológiák használata következtében teljesen elszoknak a való világtól, nem tudnak tájékozódni és hétköznapi interakciókat folytatni. A világ, amiben ezek az emberek léteznek szinte már csak virtuális, mert még előadáson vagy baráti társaságban is állandó internetkapcsolatban vannak a többi felhasználóval.

---

<sup>2</sup> Bari M.: Budapest 2012. 111.

<sup>3</sup> A. Clark: *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford 2003. 7–9; 25–58.

<sup>4</sup> Clark (2003: 9–10).

A regényben azt olvashatjuk, hogy Guvat és Hóember napokat töltenek az internethálón szörfölve, játszanak és kábeltévét néznek. Teljesen összeolvadtak a médiával. De a média világa nem csak a képernyőn létezik, hanem átfolyik a valóságba – maga a virtuális valóság a fizikai valóság részévé válik, befolyásolja azt. Ami a képernyőn történik az vagy jól megrendezett fikció vagy valóság, de soha nem tudhatjuk meg, hogy mi az igazság az állandóan változó képek tömegében. Erre számos példát találhatunk a regényben: amikor Hóember anyjáról mutatnak felvételeket, amikor Guvat saját szülei halálát nézi végig egy vastag üvegen keresztül, vagy amikor a két barát először látja meg Gazellát egy gyerekpornót bemutató oldalon. De talán az egyik legfontosabb összefolyás a virtuális világgal az *Extinctathon*, vagyis a Kihalósdí nevű internetes játék. Bár a fiúk csak játékként fogják fel, maga a program és a közösség egy valós szervezeten alapul és ezeket az embereket Guvat később beszerzezi a génmódosítással foglalkozó titkos csapatába. Így válik maga a játék és a kiterjesztett valóság az emberiség sorsának egyik fontos mozgatórugójává. Ilyen értelemben a kiborgizáció voltaképpen a virtuális térben megy végbe.

A kiborgizáción kívül jelentős szerephez jut a génmódosítás. Az emberek állandóan új határokhöz érkeznek, mindig új kihívások elé állnak és már maga az evolúció sem szabhat határt a tudósok fantáziájának. A technikai fejlettség mellett ezért fontos szerepet játszik a génmódosítás, ami a regényekben a visszaemlékezésekben általában csak az állatokon és növényeken jelenik meg. Később kiderül, hogy maga az új emberi faj (Guvatkák) is génmódosítás eredménye és az emberieken kívül különböző állatfajok génjei is fel lettek használva.

Fukuyama szerint a génekkel való játszadozás a keresztény tradíció teljes mértékű tagadása, isten nemlétezésének elfogadása. Szerinte, ha az ember túllép a gének és a biotechnológia határain már nem ember, hanem poszthumán – egy olyan emberszerű lény, ami alapvetően tagadja az emberi természetet.<sup>5</sup> A poszthumanista megmozdulások ezzel ellentétben azt hangsúlyozzák, hogy igenis fontos, hogy az ember megőrizze emberi voltát. Különböző elképzelések születtek ennek elérésére, többek között az, hogy az emberek feltölthetik a tudatukat egy számítógépbe, ahol örök életet élhetnek a virtuális világban.<sup>6</sup> Fukuyama és mások<sup>7</sup> is ellenzik a poszthumanizmusnak azt az ötletét, hogy eltöröljék a halált és a szenvedést, mivel szerintük, bár első ránézésre jó dolognak tűnik és nyilván

---

<sup>5</sup> Fukuyama F.: *Our Posthuman Future*. New York 2002. 6–7.

<sup>6</sup> lásd még: [<http://humanityplus.org>; <http://hplusmagazine.com> – 2013. máj. 15.]

<sup>7</sup> C. Eliott: *Humanity 2.0*. *The Wilson Quarterly* 27 (2003) 13–20.

mindenki arra vágyik, hogy halhatatlan legyen, és ne szenvedjen: a halál és a versengés tudata teszi az embert emberré és viszi előbbre az emberiség fejlődését. Ha a generációk nem váltakoznak és mindig csak ugyanazok a kortalan emberek maradnak pozíción, a társadalom vegetálásra van ítélve.

A poszthumanista álom egy további állomása a testi tökéletesség, illetve a testi képességek fejlesztése. Ebben az értelemben, voltaképpen kiborgizációnak számíthat a test és a tudat kiterjesztése.<sup>8</sup> Ideális esetben mindenkinek lehetősége lenne megválasztani testi és lelki adottságait, összeválogatni saját képességeit saját elvárásai és vágyai szerint. Az elméletet ellenzők viszont azt nehezményezik, hogy így azok, akik esetleg elvetnék a poszthumán életmódot, kirekesztetteké válnak, ezáltal a társadalom peremére sodródnak.<sup>9</sup> Ez a kritika megjelenik a regényben is. Legfőképpen a mindenféle módon módosított emberek ábrázolásában (plasztikai sebészet), a kutatási célokban (öregedés, ráncok megakadályozása). A társadalmi szeparáció is bekövetkezett, mivel markáns választóvonal húzódik a kampuszokon élő tudósok és a plebszben élő átlagemberek között.

Ebből a jövőbeli háttérből jutunk el a regény jelenébe ahol a technika és az összes addigi találmány voltaképpen eltöröltődött a föld felszínéről. Csupán a kísérletek eredményei bolyonganak céltalanul a megüresedett város romjai között. Ahogy az emberi behatás megszűnt, az addig laboratóriumban kifejlesztett egyedek kiszabadultak a természetbe és kezdetét vette az új evolúció. Például a gömböcök, akiknek emberi agysejteket ültetettek be, hogy egyszer pótszerveket fejlesszenek ki bennük gazdag megbízók számára, egyre értelmesebbé válnak, egyes viselkedésmintáik akár emberi gondolkodásra is vallhatnak. Az állat- és növényvilág voltaképpen visszahódítja a civilizációt és új minták alapján alkotja meg a világot.

A regény fókuszban lévő szereplője Hóember, ő meséli el a történeteket a jelenből a múltba tekintve. Hóember több funkciót tölt be: egyrészt általa ismerjük meg a történeteket, másrészt ő az egyetlen élő ember, aki visszaemlékezik a múltra és ő az egyetlen, aki őrzi a Guvatkákat és próbál magyarázatot adni az őket körülvevő világra. Hóember tipikusan kiborgizált figura, olyan értelemben, hogy bár elvetette a ruhákat és szinte ősemberi életmódot folytat egy fa ágain, mégse képes elszakadni az általa ismert világ tárgyaitól. Puskája van és napszemüveget és egy leállt órát hord, szüksége van tükörre és gyógyszerekre. Egyszerűen nem tudja saját maga megteremteni azokat a dolgokat, amikre szüksége lenne, még az

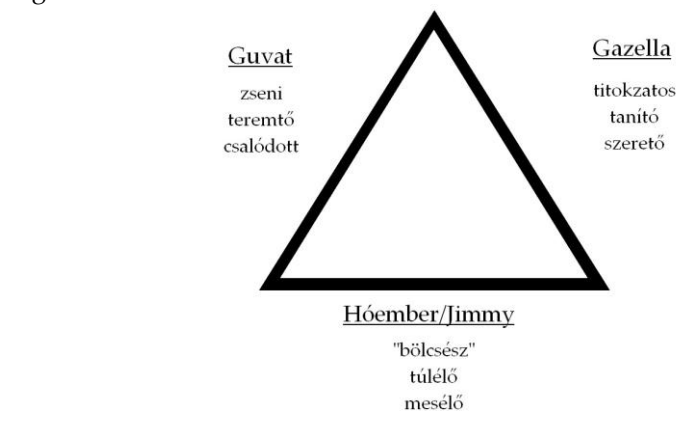
---

<sup>8</sup> Elliott (2003: 15).

<sup>9</sup> Fukuyama (2002: 97).

élelmet is leginkább konzervekből nyeri. Szinte mintapéldája annak, hogy az ember mennyire eltávolodott a természettől és mennyire belemerült egy saját maga által kreált világba. Kiborgizációját ellensúlyozza erős mitologizálása és nyelvi kifejezésmódja, gondolkodása. A feje tömve van szavakkal, amiket nem szabad elfelejteni, mert ő az utolsó, akinek jelentenek valamit – ő maga válik az adathordozóvá. A visszaemlékezésekből megismert Guvat ezzel párhuzamosan szintén egy a technológiától és magától a kreált világtól függő személy, mégis mintha már egy fokkal továbblátna Hóembernél. Guvat az, aki voltaképpen ki tud szakadni a függésből, átlát a rendszereken és új világot kreál, a sötét géniusz, aki megalkotja az új világot. Ő az, aki a génmódosítás segítségével megalkotja a poszthumanista emberideál „lebutított” tükörképét – a Guvatkákat.

Szintén a visszaemlékezésekből ismerjük meg Gazellát. Nem tudunk meg róla sok mindent, Hóember visszaemlékezéseiből mint egy ismeretlen és feltérképezhetetlen nő tűnik ki. Howells szerint egyik pillanatban sem tudhatjuk pontosan, hogy Gazella egyetlen személy vagy több, hogy ő ugyanaz az ember-e, akinek a képét a regény elején Glenn megörökíti, mert állandóan változó és megfoghatatlan.<sup>10</sup> Egyrészt ő a poszthumanista világ árnyoldala, az az embercsoport, akit kizsákmányolnak a többiek szórakoztatásáért. Másrészt egyfajta reményt is szimbolizálhatna, hogy a rendszer mégis átjárható, hiszen neki is sikerült kitörnie a pornó világából – de ebbe az is beletartozik, hogy ezt voltaképpen nem önerőből érte el, hanem Guvat saját szükségleteire fókuszálva emelte be a magasabb társadalomba. A regényben ő zárja a háromszöget a két barát között. Ezzel a hármassággal, háromszöggel a szereplők egy olyan kombinációt hoznak létre, amely végül a Guvatkákban tükröződik vissza. A háromszög több dimenzióból áll.



<sup>10</sup> C. A. Howells: Margaret Atwood. New York 2005. 180–181.

Mint az ábrából is látható, mindegyik szereplőnek különböző attribútumok jutnak. Az egyszerűség kedvéért az ábrán szereplőnként csak a három legjelentősebb látható. A szereplők több alkotóelemből tevődnek össze, ezek befolyásolják tetteiket, illetve a hatásukat a Guvatkákra.

Guvat a gének által teremtő istenség, a Hóember által kreált mitológiában szinte zeuszi kvalitásokkal rendelkezik. A Guvatkák soha nem találkoztak vele, mégis ők talán az egyetlen valós tükörképe annak, hogy mi mehetett végbe Guvatban. Az új faj emberei testileg tökéletesek, különböző módokon tudnak alkalmazkodni környezetükhöz, önfenntartóak és voltaképpen boldogok, mert ki vannak szakítva a múltból, egy olyan világban élnek, amit nem tudnak felfogni. Számukra nem létezik szerelem, a szex is csak reprodukzív célokat szolgál. Guvat csalódott az emberiségben, ezért akarta kiirtani. eltörölte a fájdalmat és a halált azáltal, hogy immunissá tette teremtményeit mindenféle betegség és ragadozó ellen, de egyben nagyon is halandóvá – harminc éves korukban a Guvatkák egyszerűen holtan esnek össze mindennemű előzetes szenvedés vagy betegség nélkül. Guvat ezáltal remélte eltörölni a haláltól való félelmet és így magát a halál gondolatát is. Az új embereket viszont nem saját depresszív, sötét, zseni mintájára formázta, hanem olyanokká amilyeneknek szerinte az egyszerű, ámde boldog és elégedett embereknek lenniük kell. Az új lények harmóniában élnek a körülöttük lévő világgal mégis egy saját kis buborékban, naivan és egyszerűen. A vallás kialakulását Guvat a gének szintjén próbálta megakadályozni, de a Guvatkák ennek ellenére mégis kialakítottak egy saját mitológiát, amiben maga Guvat lett a teremtő istenség.

Gazella volt az első és sokáig az egyetlen ember, akivel a Guvatkák találkoztak. Ő volt a tanítómesterük – megtanította nekik hogyan éljenek, hogyan használják az adottságaikat. Ő az, akit a Guvatkák majdhogynem anyának, istenségnek tekintenek. Ő az, aki szereti és őrzi a világ teremtményeit, beleértve magukat a Guvatkákat is. Gazella a tudás és a szeretet forrása.

Hóember mint az egyetlen ember akivel a Guvatkáknak még kapcsolatuk van, felveszi a próféta szerepét. Amit elmond, azt a Guvatkák újragondolják és beleillesztik az alakulófélben levő mitológiájukba. Bár eredetileg csak az a szerepe, hogy közvetítő legyen Guvat és Gazella felé illetve ügyeljen a Guvatkákra, a Guvatkák szintén isteni szerepre emelik, amikor egy alkalommal hosszú időre eltűnik, ezáltal megalkotja egy új hitvilág alapköveit.

Összefoglalásképpen a Guvatkák egy komplex folyamat eredményét jelentik. Voltaképpen embertelen emberek, a külső szemlélő számára vademberek, de naiv jószáguk szinte magasabbra emelhetné őket a már kipusztult emberiségnél.

Mégis, mivel úgymond a nulláról, a semmiből kezdték meg a létezésüket, ezért főbb jellemzőik az őket többféleképpen megalkotó emberek tükrözései. Ezek az emberek viszont már eleve saját koruk, státuszuk és adottságaik tükrözései.

Mindezek ellenére, a Guvatkák voltaképpen megtagadják saját génjeiket, amikor kifejlesztik a vallásukat, és szinte mitológiát alkotnak maguk köré. Guvat megpróbálta megszüntetni a vallásért és a szerelemért felelős géneket, de ezek, legalábbis a vallás esetében, mégis megjelennek a Guvatkáknál. Bár az idő számukra nem létezik, egy teljesen más síkon gondolkodva, másképp látják a jelenüket és a múltjukat. A szabad akarat, valamint a tanításból, illetve genetikai predispozíciókból való kitörés is megjelenik, bár ezek bizonyos fokig még mindig beleillenek az eredeti mintába.

Ha Clark feltételezései helyénvalók, akkor az emberiség már most nagyon nehezen tud elválni a technikai eszközöktől. Ez a virtuális és a valóság összemosódásához vezethet, ami szükségessé tenné egy olyan embercsoport létrehozását, ami a virtuális valóságon kívül állva tudná működtetni a dolgokat a háttérben. Guvat ebben az emberiségben csalódott, helyette akart volna újat létrehozni. Elmélete szerint, ha eltöröl egy generációt az adott fajból (ebben az esetben az emberi fajból), akkor azzal eltörölte az egész fajt a föld felszínéről. A regényből azonban kiderül, hogy ez mégsem sikerült neki, így a Guvatkáknak már nem kizárólag az előre meghatározott, mostanra már bizonyára jobban alkalmazkodó ragadozók ellen kell védekezniük, hanem az emberekkel is ki kell alakítaniuk valamilyen kapcsolatot. Továbbá egy új faj létrehozása a semmiből is lehetetlennek bizonyult, mivel minden alkotás magában foglalja az alkotó jellemét és annak múltját.

A regényben fellelhető társadalom és jövőkritika feltérképezése még számtalan interpretációs lehetőséget nyújthat a művel kapcsolatban. A jelen elemzés csupán egy rövid betekintést hivatott szolgálni egy lehetséges elemzési aspektushoz.

#### IRODALOMJEGYZÉK

*Atwood, M.: Oryx and Crake. London 2010.*

*Bari, M.: Damage Report. Budapest 2012.*

*Clark A.: Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence. Oxford 2003.*

*Elliott, C.: Humanity 2.0. The Wilson Quarterly 27 (2003) 13–20.*

*Fukuyama F.: Our Posthuman Future. New York 2002.*

Haraway D.: A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism ... and Women: The Reinvention of Nature. Elérhető:

[<http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles/donna-haraway-a-cyborg-manifesto> – 2013. máj. 15.]

Howells C. A.: Margaret Atwood. New York 2005.

#### ABSTRACT

The main focus of the essay are the Crakers (a new race created with the help of genetic engineering) and their creators; Oryx, Crake, and Snowman. The trinity of the creators is visible both in their personal relationships (love triangle) and in their roles as mythological beings included in the religion of the Crakers. Both the worldviews of the creators and their personalities are present in the genetic make-up and worldviews of the Crakers.

The first part of the essay deals with the future presented in the world of the novel. Cyborg and posthuman theories are dealt with in detail. According to various scholars defining a cyborg became an almost impossible task because everyone can be considered a cyborg who is using non-organic enhancements. Additionally, the world of the novel can be considered a critique of posthuman ideas because its people try to achieve; among others, immortality and physical perfection.

The second part of the essay describes the trinity of Oryx, Crake, and Snowman. While Oryx is almost a mystical goddess and a protecting mother to the Crakers; Crake and Snowman shape their reality in a different way. Crake is more like a wrathful god whom the Crakers never met – the creator of the world and all beings in it. He is detached from human values and operates on the level of genes and evolution. In contrast to that, Snowman is more like a prophet or a hermit – he is the one who provides the Crakers with various stories and explanations.

The essay concludes that, although the Crakers were supposed to be a new race without any memories or references to the past, they are still a reflection of past values and ideas, their whole existence a product of disappointment in the former human race.